



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FATECS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

YGOR LEANDRO DE CARVALHO

**O REALISMO NOS FILMES DE BOXE: ELEMENTOS CONTEXTUAIS,
ENQUADRAMENTO, MAQUIAGEM, SOM E TÉCNICAS DE FILMAGEM NA
FRANQUIA ROCKY BALBOA**

Brasília
2018

YGOR LEANDRO DE CARVALHO

**O REALISMO NOS FILMES DE BOXE: ELEMENTOS CONTEXTUAIS,
ENQUADRAMENTO, MAQUIAGEM, SOM E TÉCNICAS DE FILMAGEM NA
FRANQUIA ROCKY BALBOA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
ao Centro Universitário de Brasília
UniCEUB, na forma monografia, como um
dos pré-requisitos para a obtenção do grau
de Bacharel em Comunicação Social,
Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Brasília
2018

YGOR LEANDRO DE CARVALHO

**O REALISMO NOS FILMES DE BOXE: ELEMENTOS CONTEXTUAIS,
ENQUADRAMENTO, MAQUIAGEM, SOM E TÉCNICAS DE FILMAGEM NA
FRANQUIA ROCKY BALBOA**

TCC apresentado ao Centro Universitário de
Brasília UniCEUB, como requisito de
exigência para a obtenção do título de
Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Brasília, 19 de Novembro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Guilherme Di Angellis
Orientador

Prof. MSc. Julia Maass

Prof. MSc. Aline Parada Ribeiro

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, como diante de todas as conquistas, gostaria de agradecer a Deus por me proporcionar o privilégio de eu estar em uma posição que muitos, infelizmente, não podem desfrutar. À minha família, o agradecimento está presente no fato de investir e depositar esperança em mim, para alcançar os meus objetivos que não somente se resumem em relação a carreira profissional, mas também aos de vida. Aos meus amigos, a gratidão é composta pelo encorajamento oferecido por eles, por escolher o caminho de um curso em que me identifico e tive o prazer de estudar. E, por mais distante que estejamos, também gostaria de agradecer a Sylvester Stallone, por além de dar vida a um personagem extraordinário como Rocky Balboa, ter lutado para conseguir produzi-lo, mostrando uma persistência que o tornou digno de interpretar o protagonista da franquia. E por último, mas não menos importante, agradeço ao querido professor Guilherme Di Angellis, que me auxiliou a conseguir realizar este trabalho que era idealizado por mim, desde o começo do curso, tornando-me capacitado para ultrapassar a barreira como um simples fã e produzir um trabalho fundamentado em conhecimentos da minha área de estudo.

“A natureza é mais esperta do que se pensa.”

Mickey Goldmill

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso consiste em uma análise de conteúdo que possui como objetivo observar e destacar as semelhanças e diferenças presentes em dois filmes que compartilham uma mesma franquia, porém que possuem uma longa diferença de anos entre suas produções. O material escolhido para servir como objeto de análise foram dois filmes que pertencem à franquia Rocky Balboa, que aborda o boxe como temática em sua narrativa, além de outros elementos que envolvem o conceito de superação, persistência, força de vontade, dentre outros. A análise se dará sob os aspectos técnicos que envolvem ambas as produções, a forma como cada uma se preocupa em preservar o conceito de realidade nos filmes e de que maneira a produção pioneira pode influenciar uma seguinte. Os trechos escolhidos como material para ser analisado serão classificados por meio de cinco principais tópicos pré-determinados que servirão para manter uma linha de conceito que auxilie na comparação entre as duas obras escolhidas.

Palavras-chaves: Comunicação. Cinema. Franquia. Realismo. Boxe

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Rocky com os olhos inchados	24
Figura 2 – Médico realizando um corte	24
Figura 3 – Sangue espalhado	25
Figura 4 – Creed com o olho inchado	25
Figura 5 – Médico verificando o ferimento	26
Figura 6 – Médico verificando o ferimento 2	26
Figura 7 – Luta entre Adonis Creed e Leo Sporino	29
Figura 8 – Luta entre Apollo Creed e Rocky Balboa	30
Figura 9 – Luta entre Apollo Creed e Rocky Balboa 2	31
Figura 10 – Luta entre Adonis Creed e Leo Sporino 2	32
Figura 11 – Jacob “Stitch” Duran	33
Figura 12 – Michael Buffer	34
Figura 13 – Gabriel Rosado	34

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. REFERENCIAL TEÓRICO	12
1.1 Cinema	12
1.2 Gêneros de cinema	13
1.3 Filmes de ação	14
1.4 Filmes de luta/boxe	15
1.5 O realismo no cinema da luta	17
2. METODOLOGIA	20
2.1 Pré análise	20
2.2 Exploração do material	21
2.3 Interpretação	22
3. DESENVOLVIMENTO	23
3.1 Maquiagem	23
3.2 Som	27
3.3 Técnicas de filmagem	28
3.4 Enquadramentos	30
3.5 Elementos contextuais em relação às lutas	32
4. CONCLUSÃO	35
REFERÊNCIAS	37

INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte que ocupou um espaço relevante dentro da sociedade desde a sua criação. Na sociedade contemporânea, a sétima arte parece possuir um núcleo de debates infinito, gerando discussões e análises que, conseqüentemente, afetam e auxiliam na capacidade de pensar das pessoas. Afinal, quem nunca discutiu sobre o seu filme favorito ou o melhor ator da atualidade? O fato é que o cinema evoluiu do modo como era visto, hoje não é observado apenas como um meio de lazer, mas algo que possui uma vasta riqueza em seu interior capaz de oferecer uma variedade cultural aliada com observação e reflexão para qualquer público, desde os críticos de cinema aos fãs.

O pensamento básico a respeito da estrutura narrativa de um filme é baseado em três partes: início, meio e fim. Certo? Mas isso significa que, quando vemos os créditos subindo após a última cena, a história que vimos no filme estaria completamente acabada. Sabemos que isso não é verdade devido ao fato de que, dentro do cinema, temos as franquias, algo que nos possibilita sempre ter uma esperança em relação a uma sequência da produção que vimos e gostamos. O cinema possui grandes franquias que são aclamadas pelo público, tais como Star Wars, Piratas do Caribe, Velozes e Furiosos, dentre outras que, constantemente, retornam às telas. O segredo para esse retorno talvez esteja principalmente no quanto é rentável para os estúdios, afinal, produções de sucesso atraem uma enorme quantidade de pessoas para as salas de cinema.

O objetivo da presente pesquisa trata-se de descobrir de que maneira duas produções que compartilham uma mesma franquia, mas que foram produzidas em épocas totalmente diferentes, podem se diferenciar de acordo com a disponibilidade técnica e conceitual que o contexto de cada uma pode oferecer, além do modo em que a primeira pode influenciar outra seguinte. O estudo será conduzido por uma análise de conteúdo que por meio de uma comparação direta entre os dois filmes da franquia selecionados, trarão os resultados desejados para atender a questão desenvolvida para este trabalho.

A primeira parte do estudo irá buscar desenvolver os conceitos necessários que servirão como embasamento para as conclusões provenientes da análise. A pesquisa terá como principal segmento as definições que tratam sobre o realismo presente no cinema e de que modo ele pode ser abordado, utilizando como referência autores como André Bazin. Seguindo para uma preparação e seleção de conteúdo das duas produções que irão mostrar na prática o entendimento teórico estudado. Para um melhor entendimento a respeito das conclusões, foram determinados cinco tópicos com o objetivo

de categorizar as comparações de conteúdo de maneira organizada e que mostre como cada aspecto foi abordado em cada produção. São eles: maquiagem, som, técnicas de filmagem, enquadramentos e elementos contextuais.

Em Maquiagem, o estudo analisou de que forma cada filme trabalhou a estética e optou por ilustrar os ferimentos dos personagens, decorridos por meio dos combates corporais, não somente com utilização de próteses, mas com outras técnicas que acompanharam as cenas. No que diz respeito ao Som, a pesquisa utilizou como base os elementos audíveis trabalhados no momento das lutas e a canção principal característica da franquia, "*Gonna Fly Now*", juntamente com o significado que ela possui para a série de filmes e de que forma o último se aproveitou disso. Em relação a Técnicas de Filmagem, a pesquisa tomou uma abordagem direta sobre os aspectos técnicos dos dois filmes escolhidos. A comparação se desenvolveu em cima das lutas das obras, analisando as principais diferenças a respeito do modo que as cenas foram filmadas. O estudo sobre os Enquadramentos partiu do mesmo princípio, tomando os combates como objeto de análise e criando uma comparação direta sobre as diferenças e semelhanças entre eles. Por último, os Elementos Contextuais avaliarão a utilização dos componentes que cercaram a produção com o objetivo de aprofundar o realismo e aumentar a credibilidade dos filmes.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 Cinema

Para a realização deste trabalho, antes de tudo, foi necessário compreender toda a história que envolve o meio base deste estudo, desde a sua origem, evolução e consolidação. Segundo o teórico e crítico Andre Bazin (1958), o cinema é uma revelação do mundo para o homem. Desse modo, é certo concluir que um meio cuja força é capaz de desenvolver, enriquecer ou influenciar a perspectiva de um indivíduo em relação ao meio em que vive, merece o máximo de conhecimento possível sobre a sua história.

Na sociedade contemporânea, a sétima arte possui um papel extremamente participativo no que diz a respeito ao lazer e ao espaço crítico nos pensamentos das pessoas. Segundo dados do portal Filme B, 145 filmes nacionais foram lançados no Brasil, no ano de 2017, atraindo um público de cerca de 18 milhões de pessoas. Todos os anos vemos filmes sendo lançados com orçamentos cada vez maiores, ocasionando em grandes produções repletas de efeitos especiais que oferecem experiências visuais incríveis dentro das salas de cinema. E para compreendermos melhor toda a evolução desse meio, devemos saber que essa experiência que podemos ter em um cinema, nos dias atuais, é graças à criação de um equipamento chamado “cinematógrafo”, realizada pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, no final do século XIX, na França. Matuszewski que trabalhou junto com os irmãos na criação do equipamento, alegou que “[...] o cinematógrafo não dá talvez a história integral, mas pelo menos o que ele fornece é incontestável e de uma forma absoluta.” (MATUSZEWSKI apud KORNIS, 1992, p.240). O equipamento conseguiu transmitir a sensação de movimento por meio de registros de momentos através de fotogramas. E no dia 6 de janeiro de 1896, pelo preço de 1 franco, as pessoas tiveram a oportunidade de assistir à primeira exibição pública de um filme: “L' Arrivée d'un train en gare de La Ciotat”. Com a duração de apenas 50 segundos, imagens em preto e branco e sem som, Matuszewski veio a ser o pioneiro e precursor de tudo aquilo que vemos atualmente nas enormes telas de cinema.

As grandes explosões cinematográficas, animações, efeitos e outros diversos fatores que envolvem uma produção, são resultados do crescimento de um meio que por muito tempo teve como sua principal característica o silêncio. Um silêncio que era acompanhado de apenas alguns intertítulos, mas que foi capaz de marcar uma geração e produzir um dos mais reconhecidos gênios da indústria, Charles Chaplin.

Segundo Silva (2004, p.5):

O cinema mudo, que teve sua aurora na Europa, com os irmãos Lumière apresentando pequenos documentários sobre o cotidiano da cidade – a chegada do trem na estação e a saída da fábrica são as películas mais famosas desta época –, experimentou sua apoteose na montagem narrativa feita a partir de Griffith, diretor que transformou seus filmes em sucessos absolutos de público em seu tempo.

E quanto às grandes produções, que possuem um visual belíssimo, com uma fotografia de qualidade? Filmes como *Avatar* (2009), do diretor James Cameron, são possíveis graças a uma inovação ocorrida na década de 30, que levou Hollywood a outro nível, com o primeiro filme produzido totalmente em *Technicolor* de três cores (RGB), "*Becky Sharp*".

Pode-se concluir, que desde sua criação o cinema vem desenvolvendo-se e adaptando-se, de tal forma que, ao mesmo tempo em que proporciona diferentes experiências em seu público, também pode ser um instrumento de profunda análise comparativa entre tudo que envolve seu presente, passado e origem. Indo muito além do que Lumière um dia afirmou: “[...] o cinematógrafo não tinha o menor futuro como espetáculo, era um instrumento científico para reproduzir o movimento e só poderia servir para pesquisas.” (BERNADET, 1980).

1.2 Gêneros de cinema

O cinema possui em suas produções uma vasta variedade em relação a conteúdo. Um gênero será uma categoria classificatória que permite estabelecer uma relação de identidade em uma obra (NOGUEIRA, 2010). Ou seja, podemos nos informar a respeito de um filme e criar um pré-conceito sobre ele só de saber qual o seu gênero. No caso de uma produção que siga a linha dos filmes de luta, como exemplo, há uma expectativa em relação a uma boa ação presente na narrativa.

Apesar de uma enorme diversidade de gêneros e subgêneros existentes no cinema, com o passar do tempo, alguns conseguiram se sobressair, tornando-se mais relevantes em relação às produções e a uma boa recepção do público. Seguindo o conceito de Fernando Nogueira da Costa (2013), que toma como base os pensamentos de Aristóteles em seu livro "*Poética*", são cinco gêneros cinematográficos essenciais, sendo eles: drama, comédia, ação/aventura, ficção científica/fantasia e thriller. Porém, essas classificações podem possuir outros gêneros que compartilham de seus princípios básicos, podendo um filme de arte marcial ser classificado como um filme de ação, por exemplo.

Os gêneros não influenciam somente o público e suas perspectivas. Afinal, para se atingir as expectativas, o processo de produção deve ser desenvolvido de forma que os conceitos e elementos previstos sejam atendidos com aspectos que façam o indivíduo identificar e familiarizar-se com o que está assistindo. Conclui-se então, que os gêneros são influenciadores não somente no modo de interpretação do espectador, mas também nos aspectos que envolvem o filme, de forma que seja preservada sua identidade.

1.3 Filmes de ação

Esse gênero costuma ser o mais bem resolvido dentre todos os outros. Isso deve-se, principalmente, pelo fato de que o entretenimento é o grande foco de suas produções. (NOGUEIRA, 2010)

O filme de Ação é, de entre os gêneros contemporâneos, o mais comum, de maior apelo popular, de maior sucesso comercial e, simultaneamente, de maior desdém crítico, certamente em função da tendência para a rotina e estereotipização narrativas e formais que exhibe, bem como da ligeireza e maniqueísmo com que os temas são abordados. (NOGUEIRA, 2010, p.18)

É raro a exposição de assuntos delicados ou conteúdos problemáticos. O objetivo está claro em proporcionar ao espectador uma experiência satisfatória em relação aos aspectos sempre presentes nas narrativas, tais como grandes combates, perseguições e cenários variados.

Os protagonistas e antagonistas são facilmente percebidos acompanhados de uma contradição de ideias que costumam justificar os conflitos que ocorrem ao longo do filme. "Os heróis e os vilões são claramente caracterizados e contrapostos, recorrendo muitas vezes a soluções de fácil decodificação semiótica, como a indumentária ou a própria fisionomia" (NOGUEIRA, 2010, p.18). Então, desde pontos como a postura e aparência, é possível identificar de imediato a natureza de um personagem. E dentro desses personagens centrais é que existe um dos pontos mais fortes desse gênero: o grande número de atores e atrizes responsáveis por compor os elencos, que por si só, são capazes de promover uma produção e influenciar diretamente na recepção da produção diante do público. Em uma pesquisa feita pela revista Forbes, houve uma divulgação dos atores mais bem pagos entre o período de 1º de junho de 2017 a 1º de junho de 2018. E entre os dez primeiros nomes, vemos artistas como Dwayne Johnson, Chris Evans e Jackie Chan, provando que as altas cifras envolvidas nas produções deste tipo passam diretamente também pelos atores. Além de outras estrelas que

constantemente estão nesse meio, desde a década de 80, tais como Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis e Mel Gibson.

Pode-se dizer que os filmes de ação foram um dos mais afetados diante da evolução técnica do cinema, pois conforme os efeitos especiais foram proporcionando experiências visuais cada vez mais realistas, houve um acréscimo de qualidade em tudo que envolve uma boa narrativa de um filme deste gênero, possibilitando explosões, grandes tiroteios e diversas cenas capazes de prender a atenção do espectador o máximo possível.

Ao mesmo tempo em que podemos perceber uma identidade bastante reconhecível e comum entre os filmes catalogados nesse gênero, podemos também cometer o erro em pensar que ele é responsável por produzir, em sua maior parte, filmes com enredos parecidos que apenas seguem uma mesma linha criativa, ocasionando nas chamadas produções "clichês".

Existe, de fato, um elemento sempre presente na maioria desses enredos que pode significar a vitória ou a derrota de um filme, chamado de MacGuffin. Ele foi popularizado por Alfred Hitchcock em 1939, e segundo o diretor e produtor um MacGuffin é algo com o que os personagens na tela se preocupam, mas o público não. (XIMENES, 2018)

Em outras palavras, o termo designa algo pelo qual os protagonistas tomam como objetivo principal no filme. Todavia o perigo na utilização deste recurso encontra-se em deixar o enredo vago e carente de qualidade em sua história. Porém, o fato é que, dentro desse gênero, há uma enorme variedade de possibilidades de tipologia que um filme pode seguir. Em uma linha que segue desde filmes policiais até aqueles de super-heróis, os longas de ação, podem enriquecer seus conteúdos, introduzindo em sua composição elementos culturais, como por exemplo, artes marciais, que inclusive é responsável por gerar uma enorme quantidade de filmes para o meio cinematográfico e que possui um público grande e fiel.

1.4 Filmes de luta/boxe

Uma combinação perfeita, essa pode ser a definição entre a relação do mundo do cinema com as artes marciais. Além dessa união ter sido responsável por lançar nomes que vieram a se tornar como um dos mais reconhecidos na indústria, os filmes desse estilo conseguiram aproximar culturas diferentes, ocasionando em um contato artístico entre o mundo ocidental e oriental e, durante esse processo, foram surgindo astros que contribuíram para o setor, como Bruce Lee.

Segundo Rodrigo Wolff Apolloni (2004, p.78):

Os anos 70 foram marcados pelo surgimento, no Ocidente, de produtos culturais relacionados à representação no Kung-Fu: filmes e séries televisivas, histórias em quadrinhos, músicas e publicações populares. A presença desses produtos levou pesquisadores a identificarem a arte marcial chinesa como fenômeno transcultural, ou seja, que já deixou os limites de uma cultura nacional e foi apropriado (e realimentado) por fontes culturais diversas.

E o mesmo foi visto em relação às outras artes. O caratê, por exemplo, passou a ser visto de forma bastante diferente por muitas pessoas após o grande clássico *The Karate Kid* (1984), do diretor norte-americano John G. Avildsen.

Muitas produções desse gênero provaram que os filmes desse estilo conseguem conter em seu conteúdo muito mais do que apenas sangue e golpes proferidos. A trama central pode ser voltada para uma história bem elaborada e composta de elementos que conectem o espectador com a narrativa, deixando ambos sintonizados. Como no caso dos filmes que constituem a franquia, que é o objeto de estudo desta pesquisa. As produções do personagem Rocky Balboa, interpretado por Sylvester Stallone, possuem em seus enredos elementos que fazem o público se sentir envolvido com a história que está assistindo, ao ponto de vibrar quando vê o protagonista vencer e lamentar quando o assiste cair. Um objetivo coerente, uma trama bem desenvolvida e um roteiro empolgante são exemplos de elementos capazes de envolver o público com um bom filme de ação. A importância de personagens interessantes e carismáticos está de mãos dadas com uma boa narrativa, inclusive, esse fato está diretamente associado com os atores escalados para as produções, onde nomes como Jackie Chan se promoveram por possuírem essa qualidade.

Dentre os diversos estilos de artes marciais que são reproduzidos na indústria dos filmes de luta, um em particular, pode não possuir um grande número de produções em comparação com as outras, mas dispõe de um público bastante fiel, sendo ele o boxe. Ao que tudo indica, pela primeira vez, atletas em movimento foram representados de forma tridimensional, em 1865, já com fotografias de boxeadores, exibidas no estereoscópio de Jean Claudet (cf. MANNONI, 2003). O boxe captado e exibido, nesse primeiro momento, estava diretamente relacionado com uma preocupação científica de investigar e descrever com mais profundidade a movimentação humana (MELO e VAZ, 2005). O cinema norte-americano conforme foi evoluindo, começou a adotar consigo uma identidade nacional que se dava principalmente por meio de astros do cinema que representavam heróis nacionais. E o meio esportivo foi um dos principais responsáveis por promover esses indivíduos. Este fato, somado com a popularização do boxe, ocasionou uma nova era do esporte no cinema, na qual

produções mais complexas e relevantes foram lançadas por grandes nomes como Martin Scorsese (MELO e VAZ, 2005). E um pouco mais adiante, vimos filmes que trouxeram consigo além de bons enredos, obras que tentavam inovar tais produções, como "Corpo e Alma" (1947), que além de abordar a arte do pugilismo, chegou a utilizar auxílios de patins para conseguir bons ângulos dos atores nas cenas de luta. Carreiras de atores renomados foram marcadas por grandes atuações em filmes desse gênero, como Robert De Niro, que conseguiu o prêmio de melhor ator no Oscar por sua interpretação no marcante "Touro Indomável" (1980), provando que os filmes desse gênero são capazes de produzir longas não somente adorados pelo público, mas também pela crítica especializada. Seguindo nessa linha, outro forte exemplo é o filme "Menina de Ouro" (2004), de Clint Eastwood, que foi capaz de não somente apresentar um bom filme que retrata o boxe, como também abordar temas delicados como o preconceito em relação à presença feminina no esporte, acompanhada de uma brilhante e premiada atuação da atriz Hilary Swank.

1.5 O realismo no cinema da luta

Faz parte da narrativa dos filmes de ação, cenas repletas de explosões, manobras exageradas e combinações improváveis que servem para aumentar a dose de adrenalina presente na película. Mas muitas vezes essas cenas acabam se desvinculando da realidade, enquanto buscam produzir momentos empolgantes. André Bazin defendia os filmes que utilizavam elementos como profundidade de campo e longos *takes* para manter o comprometimento da obra com a realidade. E por mais que os fãs desse gênero gostem de cenas que beiram esse termo, pode ocorrer de haver um exagero que acabe prejudicando o filme, tanto visualmente, como em sua avaliação diante do público e da crítica. Então, por mais que o espectador não se importe em ver o protagonista do filme lutar, ao mesmo tempo contra dez oponentes, um filme de artes marciais que deseja superar expectativas e tornar-se referência no gênero, deve prezar por um equilíbrio em seus elementos e narrativa.

Diante de um desejo de preservar o realismo, uma produção deve estar atenta em relação aos aspectos que envolvem o seu gênero para ser capaz de reproduzir fielmente tudo aquilo considerado importante. O figurino sempre possuiu um papel importante para o cinema. Edith Head, uma das mais premiadas figurinistas, foi uma das primeiras a citar a importância desse componente para a caracterização de um personagem, sendo um dos elementos mais importantes, com força de enriquecer uma narrativa. "Um figurino descuidado afeta a chamada "suspensão da descrença", interferindo na verossimilhança da narração."

(COSTA, 2002, p.38). Analisando os filmes de artes marciais, fica mais fácil entender esse raciocínio, já que muitos dos estilos possuem uma vestimenta que a caracteriza, como exemplo, um lutador de boxe que utiliza suas luvas, calção e até mesmo o robe, enquanto caminha para uma luta.

Outra estratégia útil para elevar o realismo de um filme é a utilização de personagens reais que influenciem na credibilidade do conteúdo tratado na obra, como por exemplo, um verdadeiro lutador do mundo do boxe em algum filme que retrata o esporte. As coreografias são outro aspecto fundamental, afinal, os movimentos realizados por um lutador de uma determinada arte marcial devem condizer de fato com o que é praticado por ela, desde os golpes proferidos até a postura do indivíduo, tal fato explica um dos motivos de nomes como Jackie Chan e Bruce Lee se destacarem na realização dos filmes.

Em filmes desse gênero, onde há tantos embates, perigos e ação, é normal os personagens ficarem feridos ou seriamente machucados.

Assim como explosões, castelos e monstros são feitos por computação gráfica, as maquiagens de efeitos especiais são realizadas com próteses, sangue falso, técnicas de luz e sombra que realçam e alcançam um resultado muito surpreendente e essencial para algumas histórias. (NEIVA, 2017)

Ou seja, um olho inchado, uma boca ferida ou um braço quebrado passam diretamente pela autenticidade que essas produções desejam passar, sendo levadas muito a sério.

Afinal, em um filme de luta, o público cria uma relação de afinidade com o personagem e “compra a sua briga”. Todos os elementos que envolvem seus conflitos e situações, são passados para o espectador de forma a ser mostrado o seu estado. Perigo, superação, vitória, derrota, entre outros, podem ser percebidos apenas com o efeito sonoro que acompanha a ação do protagonista em questão.

Assistir a um filme sem efeitos sonoros seria abrir mão de uma parte essencial da experiência cinematográfica. Não apenas por uma questão tecnológica - já na era do cinema mudo usava-se som ao vivo ou músicos ao vivo para auxiliar a história -, mas também pela dramaticidade. (TOLEDO, 2014)

Partindo de um ponto de vista técnico, a importância de planos e enquadramentos também é fundamental, como diante de cenas de ação compostas de rápida movimentação dos personagens que devem ser acompanhadas pelo espectador de forma que seja possível compreender o que está acontecendo de maneira clara, o que refere-se novamente aos conceitos de André Bazin em relação às técnicas de plano sequencial e profundidade de campo que podem contribuir de maneira significativa para a manutenção do realismo.

Conclui-se então, que diversos aspectos envolvem uma produção desse tipo de filme, de forma que contribuem não somente para a qualidade narrativa como para os elementos técnicos. Pequenos detalhes como o simples apagar das luzes antes da entrada de um campeão em um ringue, podem enriquecer a credibilidade que um filme deseja passar com sua produção. André Bazin defendeu filmes que prezavam pela realidade, indo contra os conceitos de manipulação desse meio que se destacavam já em sua época. A evolução tecnológica do cinema, desde então, colaborou para um constante crescimento de qualidade em relação à perspectiva de realismo na indústria cinematográfica.

2 METODOLOGIA

O trabalho irá utilizar, como objeto de análise para a pesquisa, duas produções cinematográficas de uma das franquias mais reconhecidas do cinema e do gênero de boxe. Para a realização desse estudo, a metodologia escolhida será a de análise de conteúdo, por ser entendida como a técnica mais viável para um desenvolvimento eficaz que atenda ao objetivo principal da tarefa. Segundo Olabuenaga e Ispizúa (1989), essa análise é uma técnica para ler e interpretar o conteúdo de toda classe de documentos que analisados adequadamente nos abrem as portas ao conhecimento de aspectos e fenômenos da vida social de outro modo inacessíveis. Portanto, devido ao grau de profundidade que se deseja alcançar em relação à pesquisa e ao modo como ela será conduzida, há o entendimento que esse método será o que irá entregar os melhores resultados.

Segundo Moraes (1999, p.9):

A matéria-prima da análise de conteúdo pode constituir-se de qualquer material oriundo de comunicação verbal ou não-verbal, como cartas, cartazes, jornais, revistas, informes, livros, relatos auto-biográficos, discos, gravações, entrevistas, diários pessoais, filmes, fotografias, vídeos, etc. Contudo os dados advindos dessas diversificadas fontes chegam ao investigador em estado bruto, necessitando, então ser processados para, dessa maneira, facilitar o trabalho de compreensão, interpretação e inferência a que aspira a análise de conteúdo.

A franquia de cinema escolhida como objeto de estudo, compõe os filmes do personagem Rocky Balboa, estrelado pelo ator norte-americano Sylvester Stallone. No total, há uma série de sete obras cinematográficas, produzidas ao longo de quatro décadas diferentes, que possuem além de um conteúdo rico em detalhes para observação e análise, aspectos como contextualização e influência que oferecem diversas possibilidades de interpretação das obras como um todo.

Segundo Bardin (2011), há três fases de organização de uma análise de conteúdo. Sendo elas: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados.

2.1 Pré análise

Bardin (2011, p.95)

Geralmente, esta primeira fase possui três missões: a escolha dos documentos a serem submetidos à análise, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final.

Como já foi citado, os objetos de análise serão provenientes da franquia Rocky Balboa, sendo eles o primeiro e último filmes produzidos, “Rocky: Um lutador” (1976) e “Creed: Nascido para lutar” (2015). O objetivo principal será o de analisar e destacar de que modo filmes que compartilham o mesmo gênero e universo, porém produzidos em épocas diferentes, podem se diferenciar em aspectos técnicos e até mesmo culturais, além de acentuar as maneiras que o primeiro pode influenciar o último. Afinal, o fato de o primeiro filme ter sido lançado no ano de 1976, e até o presente momento da realização deste trabalho, o último produzido em 2015, proporciona uma série de perspectivas a serem exploradas, tanto no conteúdo em si dos filmes, como na evolução do próprio cinema durante esse período, e suas consequências para as obras. Para alcançar o objetivo, haverá um estudo em cima das cenas dos filmes, com base em cinco principais categorias elaboradas. São elas: enquadramentos, técnicas de filmagem, maquiagem, som e elementos contextuais que envolvem as produções. Cada um com sua particularidade, mas com o mesmo propósito que é o de expor pontos que comprovem os aspectos em que os filmes se assemelham e diferem-se, enquanto também se destaca as diferentes técnicas utilizadas em cada um deles.

2.2 Exploração do material

Segundo Bardin (2011), essa etapa consiste em operações de codificação, isto é, tratar o material e atingir uma representação do conteúdo. A exploração do material se dará por meio de um recorte de trechos dos dois filmes escolhidos, no qual ocorrerá uma série de comparações entre as produções, em cenas que possam possuir semelhança em sua narrativa, porém diferença em outros pontos.

Primeiramente, no que se refere à maquiagem, serão analisadas duas cenas em que será possível perceber uma exposição de ideia semelhante entre as duas produções, porém executada de maneiras distintas. Em relação ao som, o objeto de análise será de dois trechos derivados da luta principal de “Creed: Nascido para lutar” (2015), além de uma observação sob os elementos audíveis mais importantes que se destacam durante a realização dos confrontos. A pesquisa irá analisar um conceito presente em ambos os casos que participa diretamente de uma construção importante e presente em toda narrativa da franquia. No que se refere ao enquadramento, a base será uma comparação direta entre as lutas do primeiro filme, “Rocky: Um lutador” (1976), com o último, “Creed: Nascido para lutar” (2015), em que será observado uma série de aspectos técnicos que, além de atender ao objetivo central do trabalho, irá contribuir para o entendimento em relação à evolução do cinema, desde o

primeiro ao último filme da franquia, ressaltando que há um espaço de cerca de trinta e nove anos. As técnicas de filmagem serão discutidas também sobre as lutas por oferecerem um alto número de detalhes que permitem uma grande exploração de conteúdo. E os elementos contextuais, irão mostrar de que forma a franquia evoluiu em relação a buscar aspectos que contribuam para um realismo na narrativa do filme, incluindo a utilização de personalidades reais do meio do boxe.

2.3 – Interpretação

Bardin (2011, p.101)

Os resultados brutos são tratados de maneira a serem significativos («falantes») e válidos. Operações estatísticas simples (percentagens), ou mais complexas (análise factorial), permitem estabelecer quadros de resultados, diagramas, figuras e modelos, os quais condensam e põem em relevo as informações fornecidas pela análise. Para um maior rigor, estes resultados são submetidos a provas estatísticas, assim como a testes de validação. O analista, tendo à sua disposição resultados significativos e fiéis, pode então propor inferências e adiantar interpretações a propósito dos objectivos previstos, ou que digam respeito a outras descobertas inesperadas.

O material bruto provido das cenas selecionadas será submetido a uma análise fundamentada em teorias e conceitos utilizados ao longo do trabalho que resultará em conclusões que atenderão ao objetivo principal do estudo da pesquisa. O atual e último filme, “Creed: Nascido para lutar” (2015), trouxe de volta um personagem antigo que não aparecia nas telas desde 2006 e o relacionou com um totalmente novo, possibilitando uma mistura de gerações que uniram seus principais elementos com o objetivo de resultar em algo empolgante para o público. E com isso, além de "ressuscitar" uma das franquias mais aclamadas do cinema, possibilitou a comparação entre duas obras que surgiram em épocas diferentes e que se desenvolveram em fases completamente distintas do cinema, com recursos técnicos divergentes, mas que apesar disso, foi possível manter uma fidelidade em relação aos conceitos trabalhados na narrativa presente da franquia criada, desde o primeiro filme em 1976, mesmo com uma troca de linguagem visualmente clara entre as duas produções.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 Maquiagem

É praticamente impossível assistir um filme de luta que não possua uma grande utilização de maquiagem. Afinal, sangramentos provenientes de cortes e ferimentos são praticamente sinônimos desse gênero. Neste tópico, o trabalho irá analisar os principais pontos que diferem a forma com a qual os dois filmes utilizados como objeto de análise da pesquisa utilizaram a aplicação desse efeito.

Tomando como base os conceitos estabelecidos por Manuella Neiva (2017), ambos os filmes recorreram aos métodos mais comuns da utilização de maquiagem de efeitos especiais no cinema, sendo eles próteses e sangue falso.

As narrativas dos dois trechos escolhidos possuem uma semelhança. Em “Rocky: Um lutador” (1976), temos o protagonista Rocky Balboa interagindo com o seu treinador, “Mickey”, enquanto está no intervalo que antecede o último *round* de sua luta. Rocky está com os dois olhos bastante feridos devido aos golpes que sofreu, durante seu confronto contra o campeão Apollo Creed. Em “Creed: Nascido para lutar” (2015), o protagonista Adonis se encontra em situação semelhante, com um olho bastante inchado que o impossibilita de enxergar. Assim como Adonis, vemos, no primeiro filme, Rocky com sua visão obstruída pelo inchaço e acúmulo de sangue em seus olhos, o que o motiva a pedir para que o seu treinador realize um pequeno corte para que alivie a região. Em ambas as produções, temos, em um primeiro momento, a perspectiva de que as duas optaram por utilizarem próteses para retratarem os ferimentos nos dois lutadores.

Então, a principal diferença ocorre durante o momento em que os personagens lidam com a situação que está ocorrendo. Rocky sofre o corte que anteriormente solicitou para a sua equipe, e na cena vemos uma quantidade de sangue esguichando do suposto ferimento que, com uma boa observação, percebe-se que o sangue falso saiu do equipamento segurado pelo personagem representado como médico da equipe que é caracterizado como uma espécie de bisturi. Em “Creed” (2015), temos uma abordagem diferente, além da utilização de outra técnica, o filme recorre a elementos diretamente ligados com a preocupação de em todo o momento retratar o máximo de realidade possível. Além da introdução de um personagem que representa o médico da comissão responsável pela organização da luta, cujo em situações reais semelhantes a essa, é solicitado para que entre no ringue e analise a situação de saúde do

lutador, o filme recorre a uma técnica de filmagem, no qual, por meio de uma perspectiva em primeira pessoa, retrata para o espectador de que forma o protagonista está se sentindo em relação ao ferimento que vemos retratado por meio de uma prótese.

Figura 1 - Rocky com os olhos inchados



Fonte: “Rocky: Um lutador” (1976)

Figura 2 - Médico realizando um corte



Fonte: “Rocky: Um lutador” (1976)

Figura 3 - Sangue espalhado



Fonte: “Rocky: Um lutador” (1976)

Figura 4 - Creed com o olho inchado



Fonte: “Creed: Nascido para Lutar” (2015)

Figura 5 - Médico verificando o ferimento



Fonte: “Creed: Nascido para Lutar” (2015)

Figura 6 - Medico verificando o ferimento 2



Fonte: “Creed: Nascido para Lutar” (2015)

3.2 Som

A franquia de filmes Rocky Balboa possui uma característica marcante encontrada em todos os, até então, sete filmes. O conceito de superação foi demonstrado desde o primeiro filme, sendo talvez a principal temática das produções e o motivo por qual o personagem Rocky se tornou tão conhecido. Além disso, por se tratar de filmes de boxe, há uma série de elementos que também devem ser considerados, como a reação do público diante dos confrontos, o barulho que os socos emitem e até mesmo a respiração dos lutadores durante a execução dos golpes.

Para o primeiro filme, produzido em 1976, Bill Conti compôs uma canção intitulada: “*Gonna Fly Now*”. Tal música tornou-se um ícone diretamente relacionada com a franquia que além de representar o conceito principal tratado pelos filmes, tornou-se basicamente um hino entre o público que retrata aquilo que representa as produções do personagem Rocky. A canção foi indicada para a categoria de "Melhor canção original" do Oscar e para a de "*Best pop instrumental performance*" do *Grammy Award*.

Em “Creed” (2015) temos uma história nova, com a introdução de um novo personagem, cujo representa o protagonista da produção que trouxe de volta a franquia que havia lançado o seu último filme nove anos antes. Ao longo de todo o filme é possível perceber introduções que lembram o acorde da melodia de “*Gonna Fly Now*”, porém sempre se alterando para uma totalmente diferente. Na luta principal, protagonizada pelo personagem Adonis Creed e Ricky Conlan, temos um momento ocorrido durante o segundo *round* do confronto, quando após o protagonista enfrentar adversidades e dificuldades ao longo da luta, realiza o seu primeiro momento de triunfo. É possível perceber os primeiros acordes da canção tema da franquia que é alterada conforme o desenvolvimento do ato. Após isso, a produção nos mostra toda a narrativa da luta realizada por Adonis, incluindo a dificuldade que o personagem enfrenta. Em um segundo momento, temos uma cena protagonizada somente pelas duas principais figuras da obra, Adonis e Rocky, que por meio de um discurso encorajador, Rocky consegue incentivar o seu lutador, o motivando para o último *round* contra o seu oponente. O momento é seguido pela música “*Gonna Fly Now*” por inteiro, que por meio de uma construção de narrativa que ocorreu através de todo o ato, o objetivo de chegar a um ápice que representasse os conceitos de superação e encorajamento foi alcançado de forma que levasse o espectador a um gatilho emocional, completando uma experiência emotiva constantemente demonstrada durante a franquia.

*“Trying hard now
 It's so hard now
 Trying hard now
 Gettin' strong now
 Coming on, now
 Gettin' strong now
 Gonna fly now
 Flyin' high now
 Gonna fly, fly, fly”*

Compositores: Ayn Robbins / Carol Connors / Bill Conti
 Letra de Gonna Fly Now © Sony/ATV Music Publishing LLC

3.3 Técnicas de filmagem

Um filme pertencente ao gênero de ação, de maneira comum, costuma se preocupar com o nível de realismo que as cenas da obra passam. Vemos essa preocupação aumentar nos filmes de boxe, pois a retratação do esporte que envolve combates corporais deve ser realizada de forma fiel para conseguir uma produção bem-feita que influencie na qualidade do filme.

Como material de análise, o presente trabalho utilizou duas lutas da franquia, sendo uma de cada produção. Há uma percepção em relação à preocupação de cada obra com o realismo durante a execução das cenas, com uma clara evolução em “Creed” (2015), em relação ao primeiro filme da franquia neste quesito.

Em “Rocky” (1976), no confronto entre Balboa e Apollo Creed, desde o momento do início da luta até ao momento em que Apollo sofre um *Knockdown* (momento em que o lutador é derrubado, mas ainda é capaz de lutar), há um total de 53 segundos, quando ocorre uma série de treze cortes de cena, em que a duração máxima de uma delas foi de 9 segundos. Como vimos no capítulo de referencial teórico, André Bazin, um dos maiores defensores da preservação da realidade no cinema, defende a utilização da técnica de Plano Sequência como uma das principais maneiras de manter essa preservação. Na produção “Creed” (2015), o combate realizado por Adonis Creed contra Leo Sparino, que representa a primeira luta profissional do protagonista, vemos o contrário em relação ao primeiro filme, que por todo o confronto, não houve a utilização de nenhum corte de cena, algo que além de elevar o realismo, também foi capaz de provocar uma tensão no espectador e acrescentar detalhes minuciosos de maneira extremamente realista, como por exemplo, em um corte de supercílio sofrido por Adonis, que entrou em cena sem a utilização de nenhuma brecha durante as cenas.

Outro aspecto observado foi em relação aos golpes proferidos pelos lutadores durante os combates. Por se tratar de um filme produzido durante a década de 70, “Rocky” (1976) não pôde se aproveitar de técnicas desenvolvidas ao longo da evolução do cinema. No combate do primeiro filme, em muitos momentos, é possível perceber que os socos realizados pelos personagens não atingem o rosto do oponente, e na verdade, não devem acertar, prezando pela integridade física dos atores. Porém, isso somente deve ser percebido nos bastidores da produção, e não pelo público que assiste a obra. Em “Creed” (2015), esse fato não é percebido, e um dos principais motivos para isso é a utilização de uma técnica que envolve o ângulo das câmeras e os corpos dos atores, onde muitas vezes os golpes lançados ao vazio não podem ser notados, pois, durante sua execução, a câmera utiliza partes do corpo, como os ombros, para camuflarem o fato e influenciar na noção de profundidade do público.

Figura 7 - Luta entre Adonis Creed e Leo Spornino



Fonte: “Creed – Nascido para Lutar” (2015)

Figura 8 - Luta entre Rocky Balboa e Apollo Creed



Fonte: “Rocky: Um lutador” (1976)

3.4 Enquadramentos

Ainda utilizando as lutas dos dois filmes como o material de observação e os conceitos de André Bazin em relação à preservação da realidade nos filmes, outro aspecto observado, em que há uma clara diferença entre as produções, encontra-se nos enquadramentos realizados durante os confrontos.

No primeiro filme, a luta é retratada de uma forma que há uma ideia de transmissão por parte de uma mídia social, com até mesmo narradores contando o que ocorre dentro do ringue. Enquanto o confronto se desenvolve, há uma alternância de enquadramentos entre planos abertos e médios, onde se mostra o desenvolvimento da luta e interação entre os dois personagens. Os ângulos que acompanham os enquadramentos são percebidos de duas principais maneiras, sendo elas de baixo para cima e de cima para baixo em relação aos dois atores. Tais angulações entregam para o público do filme uma percepção da visão que alguém que está sentado nas primeiras fileiras perto do ringue, teria assistindo ao confronto, além de alguém que estivesse presente na parte superior da arena.

Em “Creed” (2015), há três lutas que permitem diferentes análises sobre a forma de direção, pois cada uma foi dirigida de maneiras distintas. No primeiro ato do filme, temos um confronto do protagonista. A utilização dos planos e ângulos é feita praticamente da mesma

forma como vemos na luta do primeiro filme, porém já temos uma grande diferença observada no fato de todo o confronto ser filmado em apenas um *take*, dentro de um plano sequência, aumentando a preservação da realidade, de acordo com os conceitos de André Bazin. Na segunda luta, realizada pelo personagem Adonis Creed, há uma abordagem totalmente nova, com não somente a utilização do plano sequência também durante todo o confronto, mas com um enquadramento que ocorre de dentro do ringue, criando uma sensação de dinamismo e suspense para o público com a utilização de closes fechados nos personagens. E por último, na terceira luta, há uma direção que mistura elementos do primeiro filme com os de confrontos já ocorridos, dentro do atual, tais como: a ideia de transmissão da luta por meio de uma emissora televisiva, uma intensa utilização de closes fechados, um enquadramento que também ocorre de dentro do ringue, além da utilização de planos detalhes.

Figura 9 - Luta entre Rocky Balboa e Apollo Creed 2



Fonte: “Rocky: Um lutador” (1976)

Figura 10 - Luta entre Adonis Creed e Leo Sparino 2



Fonte: “Creed – Nascido para Lutar” (2015)

3.5 Elementos contextuais em relação às lutas

O mundo da luta possui uma série de pequenos detalhes que envolvem os eventos estruturados e divulgados pelas maiores organizações do meio, como por exemplo, UFC e WBC. Uma luta de boxe é dividida em etapas que vão desde o anúncio do confronto, até o momento em que os lutadores se enfrentam. Pesagem dos atletas, divulgação do evento e coletivas são exemplos do que podemos ver.

Em “Rocky” (1976), podemos ver elementos como esses que, além de criar uma interação direta entre o protagonista e o antagonista, há um auxílio para a credibilidade que um filme de boxe deseja ter, dando atenção para detalhes básicos que estão por volta do esporte. Porém, nesse primeiro filme, a exploração de tais elementos ocorre de maneira superficial e a preocupação evidentemente é mais interessada em desenvolver a narrativa da obra. Em “Creed” (2015), a utilização dos recursos ocorre até mesmo em detalhes pequenos que são introduzidos no enredo de forma tão natural que resulta diretamente em uma narrativa autêntica e representativa que, de forma sutil, utiliza os elementos como parte essencial da produção.

Em uma comparação direta entre as duas produções, primeiramente, podemos destacar a forma como ambas buscam retratar os confrontos. Os dois filmes utilizam de uma narração oficial que seria produzida por uma emissora de televisão que estaria transmitindo o evento.

Porém, há uma divulgação mais minuciosa no último filme, no qual temos até mesmo a citação da emissora que estaria cobrindo o espetáculo, no caso a HBO. Em outro exemplo, temos a utilização de personagens secundários que são diretamente relacionados com a luta, como os árbitros, integrantes de equipe e até o anunciador do evento. Em “Creed” (2015), a participação do árbitro é mais contundente em relação ao primeiro longa, da mesma forma como ocorre na realidade, há instruções aos lutadores e interferências ao longo do confronto. O filme também se aproveita de personalidades conhecidas no esporte para o aumento do realismo da narrativa, recurso não aproveitado pelo primeiro, e como grandes exemplos disso, temos a presença de Jacob "Stitch" Duran, médico da equipe de Adonis Creed no filme, mas que é conhecido por ter trabalhado por muito tempo no meio do esporte, além de Michael Buffer, locutor americano responsável por anunciar grandes lutas no boxe.

Por último, “Creed” (2015) optou por utilizar lutadores de boxe profissionais para interpretarem personagens no filme, como exemplo a participação de Gabriel Rosado interpretando “Léo Sporino”. Tal feito, resultou em uma coreografia melhor executada no momento dos confrontos, ocasionando em uma movimentação verossímil por parte dos personagens ao que se enquadraria a uma verdadeira luta de boxe.

Figura 11 - Jacob "Stitch" Duran



Fonte: “Creed: Nascido para Lutar” (2015)

Figura 12 - Michael Buffer



Fonte: “Creed: Nascido para Lutar” (2015)

Figura 13 – Gabriel Rosado



Fonte: “Creed: Nascido para Lutar” (2015)

CONCLUSÃO

O presente estudo iniciou-se por meio de um objetivo dividido em duas principais finalidades. A primeira se encarregou de descobrir as perspectivas que podemos assemelhar ou diferenciar entre duas obras cinematográficas pertencentes de uma mesma série de filmes. A segunda etapa, preocupou-se em realizar um recorte mais específico, ainda que seguindo a finalidade da primeira cujo propósito foi o de destacar a diferença em como as duas produções buscaram manter um grau de realidade dentro dos filmes. A franquia de filmes escolhida foi a do icônico personagem Rocky Balboa, interpretado pelo ator norte-americano Sylvester Stallone, que até o presente momento da realização deste trabalho, possui um número total de sete produções. E por se tratar de filmes que abordam o boxe como seu tema, há um vasto conteúdo de análise que oferece a oportunidade de estudar e observar os termos referentes à realidade, tanto por causa do esporte, como pela direção necessária em obras do tipo.

Um dos principais tópicos observados para a realização deste trabalho e que é diretamente relacionado com o problema de pesquisa, foi o impacto que o contexto social e a disponibilidade técnica da presente época da produção de um filme pode causar em sua qualidade, tanto na forma da narrativa, como nos aspectos técnicos. O primeiro filme da franquia Rocky Balboa foi lançado em 1976, quando o cinema ainda não possuía muitas das disponibilidades que atualmente dispõe. Isso é claramente constatado no conteúdo das obras, quando feita uma comparação direta entre o primeiro e o atualmente, último filme da franquia. “Creed: Nascido para Lutar” (2015) mostra uma preocupação em sua direção que resulta em bons resultados, que foram alcançados por técnicas desenvolvidas e aperfeiçoadas no meio do cinema, que “Rocky: Um lutador” (1976) não pôde se aproveitar, tornando essas duas referidas obras perfeitas para utilizadas como material de análise.

Entre os muitos aprendizados que o estudo dessa pesquisa proporcionou, está entre os destaques, as diferentes maneiras que o realismo pode ser preservado no cinema, além das distintas formas em que as produções podem se preocupar em mantê-lo. Como exemplo, podemos ter um filme de ação que tem como tema corridas de automóveis e sua preocupação poderá ser percebida com um enfoque maior em relação às manobras realizadas pelos carros, perseguições e explosões. Nos filmes da franquia utilizada como base de estudo, a utilização de um esporte proporciona uma preocupação na abordagem da realidade que vai, desde o sangramento e ferimentos sofridos pelos personagens, até ao figurino utilizado por eles, no

qual há uma série de detalhes a serem explorados e abordados da maneira correta, resultando assim, em uma produção com uma direção excelente.

Outro aspecto percebido por meio de uma análise da franquia como um todo, foi a força que uma série de filmes pode possuir, a tal ponto de conseguir aproximar gerações totalmente diferentes, unindo elementos de uma geração mais velha com outra mais nova e gerando resultados que agradem aos dois lados. A franquia Rocky Balboa é um sucesso de público que conseguiu atrair fãs fiéis, mesmo sem possuir um perfil de público alvo específico. Seus filmes foram adaptando-se de maneira que o conteúdo entregue também mostrasse crescimento em sua qualidade. Prova disso é a conquista do globo de ouro, na categoria de melhor ator coadjuvante para Sylvester Stallone em “Creed” (2015).

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** Ubu - ME, 1958.
- BAZIN, André e COUTINHO, Mario Alves. **O realismo impossível**. Autêntica, 2017.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- COSTA, Fernando Nogueira. **Como ver um filme: Gênero Cinematográfico**. 2013. Disponível em: <<https://fernandonogueiracosta.wordpress.com/2013/01/14/como-ver-um-filme-genero-cinematografico/>>. Acesso em: 25 set. 2018.
- COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Porto Alegre: Sessões do Imaginário, 2002.
- COUTO, José Geraldo. **André Bazin: alma do cinema, cinema da alma**. 2014. Disponível em: <<https://blogdoims.com.br/andre-bazin-alma-do-cinema-cinema-da-alma/>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- DIAS, Rafael et al. **Christian Metz e André Bazin: Cinema, Realismo significado**. 2015. Disponível em: <<http://teoriadocinemanaua.blogspot.com/2015/10/christian-metz-e-andre-bazin-cinema.html>>. Acesso em: 20 set. 2018.
- DI BIASE, Fernand. **Os 10 atores mais bem pagos em 2018**. 2018. Disponível em: <<https://www.revistalofficiel.com.br/pop-culture/os-10-atores-mais-bem-pagos-em-2018>>. Acesso em: 05 out. 2018.
- DUQUE, Fabricio. **Artigo: O Realismo no Cinema**. 2011. Disponível em: <<https://vertentesdocinema.com/2011/02/25/artigo-o-realismo-no-cinema/>>. Acesso em: 11 out. 2018.
- FERREIRA, Rodrigo. **Luz, câmera e história: Práticas de ensino com o cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.
- FONSECA, Alex Zem. **A evolução tecnológica e seus feitos na arte cinematográfica**. 2013. Disponível em: <<https://cinemaisweb.wordpress.com/2013/04/05/a-evolucao-tecnologica-e-seus-feitos-na-arte-cinematografica/>>. Acesso em: 05 out. 2018.
- FREIRE, Rafael et al. **Andre Bazin e o real no cinema**. 2015. Disponível em: <<http://teoriadocinemanaua.blogspot.com/2015/10/andre-bazin-e-o-real-no-cinema.html>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- HISTÓRIA dos filmes de Luta. 2016. Disponível em: <<https://venum.com.br/blog/historia-dos-filmes-de-luta/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

KORNIS, Mônica. **História e Cinema: um debate metodológico**. Rio de Janeiro: Estudos Históricos, 1992. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/1940/1079>>. Acesso em: 11 out. 2018.

HUSS, Roy; SILVERSTEIN, Norman. **La experiencia cinematográfica**. Buenos Aires: Ediciones Marymar, 1973.

LAWSON, John Howard. **O Processo de criação no cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

MASSOUD, Isabella. **A importância do figurino no cinema**. 2017. Disponível em: <<http://redacao.mackenzie.br/figurino-no-cinema/>>. Acesso em: 23 set. 2018.

MIRANDA, Lucas Pilatti. **A Evolução do Cinema**. 2014. Disponível em: <<https://www.cantodosclassicos.com/evolucao-do-cinema/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

MIYAKE, Marcello. **O compromisso do cinema com o realismo estético**. 2017. Disponível em: <<http://newronio.espm.br/o-compromisso-do-cinema-com-o-realismo-estetico/>>. Acesso em: 20 set. 2018.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

NEIVA, Manuella. **A importância da maquiagem para o cinema**. 2017. Disponível em: <<http://woomagazine.com.br/importancia-da-maquiagem-para-o-cinema/>>. Acesso em: 28 set. 2018.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom, 2010. 157 p. v. 2.

TOLEDO, Carina. **O Som no Cinema: Criando Emoções com Efeitos Sonoros**. 2010. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/o-som-no-cinema-criando-emocoes-com-efeitos-sonoros>>. Acesso em: 28 set. 2018.

VAZ, Alexandre e MELO, Victor. **CINEMA, corpo, boxe: notas para pensar a relação esporte e sociedade**. Temas e Matizes, 2005. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/temasematizes/article/view/32/20>>. Acesso em: 19 out. 2018.

XAVIER, Ismail (ORG). **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

XIMENES, Larissa. **O que os filmes de ação têm em comum e que pode arruiná-los?**. 2018. Disponível em: <<https://www.showmetech.com.br/o-que-filmes-de-acao-tem-em-comum-e-que-pode-arruina-lo/>>. Acesso em: 14 out. 2018.